

SPELREGELS

- 1** Kies een opdracht. Plaats de rode ridders (de vijand), de blauwe ridders (jouw ridders) en het speelstuk met de 2 hoge torens met blauwe torenspitsen op het spelbord zoals aangegeven. Je mag deze puzzelstukken niet verplaatsen tot je de oplossing gevonden hebt. Bij het STARTER-niveau krijg je ook de positie van één of meerdere muren om je op weg te helpen.
- 2** Plaats de muren in de groeven op het spelbord zodat de rode ridders buiten en de blauwe ridders en de hoge torens met blauwe daken binnen het kasteel terecht komen:
 - * De blauwe ridders en de hoge torens zijn enkel veilig binnen het kasteel als deze aan alle kanten omgeven zijn door muren. De veilige zone kan heel klein zijn (vb enkel de plek waar een ridder staat) of heel groot.
 - * De hoge torens en de blauwe ridders hoeven niet allemaal in hetzelfde deel van het kasteel staan.
 - * De rode ridders mogen nooit volledig door een muur omringd worden. Ze kunnen wel deels omringd zijn door muren waarin minstens aan één kant een opening is.
 - * De groeven op het spelbord zijn geen hindernis voor de rode ridders, ze dienen enkel om de muren te plaatsen.
 - * De muren moeten volledig in de groeven passen. Indien dit niet het geval is, is dit een ongeldige plaats.
 - * Twee muren kunnen elkaar "passeren" in de kruising van de groeven, tenzij er een lage toren op één van de muren staat.
 - * De grootte en vorm van het kasteel zijn niet belangrijk.
- 3** Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

RÈGLES DU JEU

- 1** Choisissez un défi. Placez les chevaliers rouges (les ennemis), les chevaliers bleus (vos chevaliers) et le donjon sur le plateau de jeu comme indiqué sur le défi. Ces pièces ne doivent pas être déplacées jusqu'à la résolution du défi. Les défis de niveau STARTER indiquent également la position de certains remparts afin de faciliter le démarrage.
- 2** Placez les remparts, de manière à ce que les chevaliers rouges restent en dehors de la forteresse, tandis que les chevaliers bleus et le donjon seront protégés à l'intérieur. Vous pouvez utiliser les encoches du plateau pour vous aider :
 - * Les chevaliers bleus et le donjon sont uniquement en sécurité à l'intérieur des remparts lorsque ceux-ci les entourent de tous côtés. La surface protégée peut être de petite taille (comme pour un seul chevalier) ou très grande.
 - * Il n'est pas nécessaire que les chevaliers bleus et le donjon soient tous réunis dans le même quartier de la forteresse – chacun peut être dans un espace sécurisé différent.
 - * Les chevaliers rouges ne doivent jamais être totalement entourés de remparts. Ils peuvent néanmoins s'en trouver partiellement entourés, c'est-à-dire avec une ouverture au minimum.
 - * Les encoches du plan de jeu ne sont pas des obstacles pour les ennemis, mais ont pour fonction de permettre aux remparts de tenir debout.
 - * Chaque rempart doit parfaitement tenir en place dans les encoches du plan de jeu. Si tel n'est pas le cas, vous devez lui trouver une autre position, celle-ci n'étant pas valide.
 - * Vous pouvez accoler 2 remparts, tant qu'aucune tour ne gêne ce placement. En effet, aucun rempart ne peut juxtaposer une tour.
 - * Ni la taille, ni la forme de la forteresse n'a d'importance.
- 3** Il n'existe qu'une seule solution par défi, que vous trouverez à la fin du livret.